

HELLAS

Исследование и завоевание Древней Греции для 2 игроков в возрасте от 12 лет.

ЛЕГЕНДА

На землях Древней Греции, называемой Элладой, люди вели борьбу за множество лежащих в Эгейском море островов. Воины сходились в битвах на суше и на морях. Между этими битвами с парусом и мечом, воины открывали новые острова, чтобы вновь за них сражаться. Чтобы помочь им в их битвах, воины просили помощи у богов.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Тот игрок, чьи греки контролируют 10 или более городов, становится победителем битвы за острова!

СОСТАВ ИГРЫ

- 30 Греков (по 15 каждого цвета)
- 20 Кораблей (по 10 каждого цвета)
- 48 карт Богов (по 16 карт Ареса, Зевса и Посейдона)
- 2 карты-подсказки
- 24 двусторонних 6-гранных тайла

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Каждый игрок выбирает цвет и берёт 15 Греков, 10 Кораблей и карту-подсказку.
2. Разделите карты Богов на три стопки

по типу (Арес, Зевс и Посейдон), затем перетасуйте каждую из них и положите рубашками вверх на столе.

3. Каждый игрок берёт одну карту из каждой стопки карт Богов, формируя стартовую руку (карты берутся в закрытую).

4. Найдите тайл с дельфином и поместите его лицевой стороной вверх в середине стола в качестве стартового тайла.

5. Перемешайте оставшиеся 23 тайла лицом вниз. На каждом тайле изображена как земля, так и вода в различных сочетаниях. На каждом тайле есть город, некоторые из которых имеют храмы.

ФОРМИРОВАНИЕ ИГРОВОГО ПОЛЯ

Белые начинают игру. Этот игрок берёт один случайный тайл, переворачивает его и кладёт рядом со стартовым тайлом. Затем он ставит одного Грека из своего запаса в город на выложенном тайле и один Корабль из запаса на море рядом с городом на этом же тайле.

Далее игроки, выкладывая тайлы по очереди, формируют игровое поле, попутно расставляя своих Греков и Корабли из запаса.

Правила размещения тайлов

1. Водные сегменты должны всегда стыковаться с водными, а участки суши — с участками суши.
2. Новый тайл должен быть размещен рядом с Дельфином или рядом с двумя ранее размещёнными тайлами.

Если игрок берёт тайл, который не может быть выложен, игрок откладывает его и берёт другой. Если игрок берёт тайл с храмом, он тоже откладывает это, беря другой.

Примечание: ограничение на храмы действует только в начальной расстановке; далее по ходу игры тайлы с храмами можно будет размещать.

Формирование стартового игрового поля завершается, когда каждый игрок сделал 4 хода: разместил 4 тайла и имеет 4 Грека и 4 Корабля на игровом поле.

Когда формирование стартового игрового поля завершено, нужно перетасовать тайлы, которые были отложены, с остальными, ещё не взятыми тайлами.

Теперь белый игрок начинает игру.

ХОД ИГРЫ

1. В каждый свой ход игрок выбирает **один** из трёх вариантов хода, это: **«Усиление»**, **«Исследование»** или **«Атака»**.

2. Игрок может сыграть сколько угодно карт Богов (см. раздел «Карты Богов»).

3. Игрок совершает ход по выбранному варианту с учётом сыгранных карт.

4. После совершения хода, он может перегруппировать войска (см. раздел «Перегруппировка»).

Далее, его противник также делает ход, выбирая один из 3 вариантов хода.

ВАРИАНТЫ ХОДА

1. УСИЛЕНИЕ

Игрок, выбравший **«Усиление»**, совершает 3 действия. Игрок сам выбирает, в каком порядке их совершить. Он может совершать каждое действие один раз, или может совершить одно действие два раза и другое один раз, или может совершить только одно действие трижды.

Игрок, имеющий больше храмов может совершить дополнительное действие

За исключением **«Атаки»**, только один игрок может иметь Греков и Корабли в одном городе. Считается, что это его город. Если у игрока больше городов с Храмами, чем у его противника, он может предпринять четыре действия.

Действия «Усиления»:

- Разместить нового Грека.

Игрок берет одного Грека из своего запаса и помещает его в один из своих городов. Игрок может иметь **не более 3** Греков в одном городе.

- Разместить новый Корабль

Игрок берет один Корабль из своего запаса и помещает его рядом с одним

из своих городов. При этом не обязательно иметь Корабль в этом городе. Игрок может иметь **не более 3** Кораблей в одном городе.

- Взять карту Бога

Игрок выбирает **одну** карту Бога из любой стопки. У игрока может быть **не более 7** карт и **не более 3 одного вида** карт Богов на руках. Игрок может смотреть в новые карты и брать их на руку только после того, как он закончил **«Усиление»**.

Если игрок играет карту Зевса «Сделайте два хода ...», он может добавить какие-либо бонусные карты, набранные во время **«Усиления»** в его руку и использовать их в **«Исследовании»** или **«Атаке»**. Игрок должен сыграть такую карту до, а не после **«Усиления»**.

Примеры «Усиления»:

1) игрок выбирает место для 2 Греков, по 1 на 2 его города и 1 корабль рядом с одним из его городов. Делая это, он не превысил лимит 3 Греков или 3 Корабля в городе.

2) игрок берёт 3 карты Бога. Он может взять их в любой комбинации, но не превышая общий лимит в 7 карт или лимит 3 Карты Бога каждого типа.

3) Игрок помещает 1 Грека в один из своих городов и 1 Корабль рядом с другим из его городов, и берет 1 карту Бога, не превышая при этом ни один из установленных лимитов.

Не хватает фигурок для «Усиления»

Если у игрока закончился запас Греков и/или Кораблей, он не может выставлять новых Греков и/или Корабли.

2. ИССЛЕДОВАНИЕ

У игрока есть два возможных способа получить контроль над городом: он может открыть новый город, или он может атаковать один из городов его противника.

Если игрок хочет открыть новый город, он выбирает **«Исследование»**. Для этого игрок берёт один тайл из стека, затем переворачивает его и выкладывает рядом с уже лежащими на столе, наращивая игровое поле.

Как провести успешное исследование:

1. Водные сегменты должны всегда стыковаться с водными, а участки суши — с участками суши.
2. Новый тайл должен быть размещен рядом с Дельфином или рядом с двумя ранее размещёнными тайлами. (одним соседним может быть только тайл с дельфином).
3. Новая акватория не может быть создана. Новые водные сегменты должны всегда соединяться с уже имеющимися, образуя единое море.
4. Игрок может разместить тайл только там, где у него больше кораблей на соседних тайлах, чем у противника.

Примечание: Корабли, которые стоят на тайлах, где участки земли, соединены мостами, могут быть подсчитаны для любого направления.

***Тайл А** может быть размещен, так как он продолжает как сушу, так и воду от примыкающих к нему тайлов.*

***Тайл В** не может быть выложен ни одним из двух указанных способов (1 или 2), поскольку он создаст новую акваторию. Кроме того, он может быть выложен по (1), поскольку он смежен только с одним ранее выложенным тайлом (а нужно хотя бы два).*

***Тайл С** может быть размещён только белым игроком, поскольку у него больше кораблей (3: 2) на смежных тайлах, чем у красного игрока.*

Успешное исследование

Если игрок может поместить взятый тайл, он совершил успешное исследование и совершает 2 действия:

1. Игрок берет одного Грека из своего запаса и помещает его в город на новом тайле игрового поля. Если у него нет Греков в запасе, он может переставить сюда Грека из любого другого своего города с двумя или более Греками.
2. В качестве «платы» за исследование новой территории, игрок должен удалить один из его Кораблей со смежного тайла и вернуть его в запас.

*Белый игрок кладет **тайл С** (у него больше кораблей на соседних тайлах, чем у его противника). Он помещает одного из своих Греков в город на новом тайле и удаляет один из своих кораблей со смежного тайла, помещая его в запас.*

Неудачное исследование

Если игрок не может поместить взятый тайл, его поход не увенчался успехом, и он помещает тайл обратно на дно стека.

3. АТАКА

«Атака» — это другой способ, помимо **«Исследования»** получить новый город. Игрок может атаковать город противника по суше или с моря.

Атака по суше

Игрок указывает на город, который хочет атаковать. Теперь он может атаковать из всех своих городов, которые имеют прямые маршруты по смежным соседним тайлам к атакуемому городу.

- Игрок перемещает столько Греков из своих прилегающих городов (одного или несколько), сколько он хочет, в атакуемый город. Однако в каждом городе он должен оставить хотя бы

одного грека. Из города с одним греком он не может атаковать город противника.

- Нападавший может направить более 3 Греков в атакуемый город, если он атакует из нескольких городов.

- Атака успешна, если у атакующего как минимум столько же Греков в атакованном городе, сколько у защитника.

- Корабли не играют никакой роли в атаке по суше.

- Оба игрока могут сыграть сколько угодно карт Богов, чтобы изменить исход битвы в свою пользу. Игроки разыгрывают карты поочередно, отвечая на карты друг друга.

- Если атака успешна (после того, как игроки закончили разыгрывать карты Богов), защитник теряет город и должен удалить всех своих Греков и Корабли из города и поместить их в свой запас. Если возле завоеванного города находился один или несколько Кораблей, атакующий может разместить такое же количество кораблей из своего запаса рядом с городом (но не больше, чем позволяет его запас).

- Если атака успешна, атакующий оставляет всех своих атакующих Греков в завоеванном городе. Однако, если у него в городе больше трех Греков, он должен удалить избыток и поместить их в свой запас.

- Если атака не удалась, атакующий должен удалить всех своих атакующих Греков из города и поместить их в свой запас.

Белый игрок может направить 1 Грека из городов на тайлах С и Е для атаки вражеского города на тайле D.

Белый игрок также может направить 1 Грека из тайла С и 2 Греков из тайла А для атаки вражеского города на тайле В.

Красный игрок может направить 2 Греков из тайла В, чтобы атаковать город на тайлах А или С.

Атака с моря

Как и прежде, игрок указывает на город, который хочет атаковать. Он может нападать из всех его городов, которые имеют прямые маршруты по смежным водным или наземным сегментам с атакованным городом. Правила атаки те же, что и у атаки по суше со следующими изменениями:

- Для успешной атаки с моря количество атакующих Греков должно быть как минимум на один больше, чем количество защищающих Греков. Если хотя бы один Грек нападает с по воде, она считается атакой с моря.

- Все водные сегменты, которые прилегают к тайлу с дельфином, считаются смежными друг другу. Таким образом, Греки пересекают тайл с дельфином транзитом, чтобы атаковать город с другой стороны.

Красный игрок направляет 1 Грека из каждого своего города на тайлах А, В, С и Е, чтобы атаковать вражеский город на тайле D. Поскольку у красного игрока больше Греков в атакованном городе (соотношение сил 4:3), он побеждает.

Белый игрок удаляет всех своих Греков из тайла D и помещает их в свой запас. Красный игрок уменьшает количество своих Греков на тайле D с 4 до 3, чтобы уложиться в лимит 3, помещая лишних Греков в свой запас.

Примечание: оранжевый игрок смог атаковать тайл D с тайлов А, В и С, несмотря на то, что они не были смежными с тайлом D, потому что все четыре были смежными с тайлом с дельфином.

ПЕРЕГРУППИРОВКА

- После «Усиления» игрок может переместить своих Греков и Корабли в свои города любым способом, которым он хочет их перегруппировать.

- После успешного «Исследования» или «Атаки» игрок может переместить своих Греков и Корабли из любого из его городов **только** в недавно открытый или завоеванный город.

- Игрок должен поддерживать лимит 3 Греков или 3 Корабля на город.

- Игрок не может оставить город пустым. Он должен всегда оставлять по крайней мере одного Грека в каждом из его городов. Однако, Корабли могут быть перемещены из города без ограничений.

КАРТЫ БОГОВ

Есть три разных набора карт Богов. Посейдон, Бог моря, помогает игрокам в их исследованиях. Арес, Бог войны, помогает в битве. Отец Богов, Зевс, оказывает помощь в разных ситуациях.

Совет: Чтобы понять, как карты Бога могут повлиять на игру, изучите карты перед первой игрой.

- У каждого игрока может быть на руках **не более 7 карт Богов** и **не более 3 карт** каждого Бога. Эффект карты, как правило, положителен для игрока, играющего её.

- Когда игрок хочет сыграть одну из карт Богов, он кладёт её лицевой стороной вверх на стол, читает текст вслух и выполняет описанное действие. Затем он сбрасывает карту лицевой стороной вверх. Для каждого набора карт Богов существует своя стопка сброса. Если одна из колод карт Богов заканчивается, перетасуйте стопку сброса и поместите её как новую стопку карт.

- Игрок может сыграть несколько карт Бога поочерёдно

- Некоторые карты могут быть сыграны во время хода противника. Они отмечены значком .

- Если игрок хочет использовать карту Бога Зевса, чтобы аннулировать карту

противника, он должен сыграть свою карту сразу после того, как его противник сыграет карту Бога (противник должен сделать паузу, чтобы позволить это сделать).

Например, Аркадий играет карту Зевса «Поменяйтесь двумя городами ...». Если Михаил хочет сыграть карту Зевса, чтобы аннулировать действие Аркадия, он должен сделать это, прежде чем Аркадий заявит, какие города будут заменены.

Аркадий тоже должен немного подождать, чтобы дать Михаилу время сыграть свою карту.

- Игрок не может использовать карту Бога, взятую в этом ходу.

- Когда игроку разрешено размещать свои греки или корабли на карточной плите с помощью божественной карты, а его запас исчерпан, он может переместить свои корабли или греки из других карточных плит.

- Игрок не может использовать карту, предназначенную для одного варианта хода, если выбрал другой вариант хода. Например, Аркадий выбирает «Исследование» и не может сыграть карточки «Атаковать два города, один за другим!» или «Атакуйте один не соседний город противника! ...», так как эти карты должны воспроизводиться, когда игрок выбирает «Атаку».

Примечание: стартовый игрок не может сыграть карту в своем первом ходу (после формирования игрового поля).

Использование карт Богов в атаках показано в следующих примерах.

Пример 1

Аркадий атакует город Михаила на соседнем тайле по суше с 1 греком. У Михаила 1 Грек и 1 Корабль в городе.

Михаил играет карту Посейдона «Все Корабли в атакованном городе защищают как Греки...», чтобы защитить от нападения. Теперь он сильнее Аркадия (2:1).

- Аркадий отвечает на это картой Зевса: «Карта, которую играет ваш противник, отменяется!...». Атака Аркадия вновь успешна (1:1).

- Михаил решил не играть дополнительных карт Богов, проигрывает бой, забирает свои фигурки (1 Грека и 1 Корабль) из города и помещает их в свой запас.

Аркадий берет 1 Корабль из своего запаса и помещает его рядом со своим Греком в завоеванный город. Аркадий также может при желании переместить других Греков или Корабли из других его городов в завоеванный город.

Пример 2

В одном из его городов Аркадий имеет 1 Грека и 2 Корабля. Перед атакой он играет карту Ареса «Перед атакой поменяйте сколько угодно Кораблей на Греков в одном из ваших городов!...» и заменяет оба Корабля на 2 греков из своего запаса. Теперь он атакует двумя Греками один из соседних городов Михаила по морю.

В городе Михаила есть 2 Грека и 1 Корабль. Чтобы атаковать, Аркадий играет следующие карты Бога:

1) Арес: «Атакуйте один не соседний город противника! ...»

2) Арес: «Атакуя по морю, вам нужны равные противнику силы, чтобы победить ...»

Если Михаил не реагирует на карты Богов

Аркадия, тот выигрывает атаку. Тем не менее, Михаил играет карту Зевса «Карта, которую играет ваш противник, отменяется! ...», и аннулирует карту Ареса №2, которая позволила бы Аркадию победить с равной силой над водой.

Михаил успешно защитился от атаки, но Аркадий тоже играет карту Зевса «Карта, которую играет ваш противник, отменяется! ...»! Таким образом, Аркадий «восстанавливает» свою карту Ареса, вновь позволяя ему побеждать с равной силой по воде. Битва теперь снова равная (2:2), и Аркадий выигрывает атаку.

Михаил, однако, не сдаётся и играет карту Посейдона «Все Корабли в атакованном городе защищают как Греки ...». Теперь соотношение сил составляет 3: 2 в пользу Михаила, Аркадий прекращает атаку и убирает своих 2 атакующих Греков обратно в запас.

Пример 3

Аркадий направил 2 Греков в атаку на один из соседних городов Михаила по морю. В городе Михаила 2 Грека и 1 Корабль. Чтобы выиграть, Аркадий играет следующие карты:

Арес: «В этом бою учитывается один дополнительный Грек!»

Зевс: «Сыграйте карту Бога, не сбрасывая ее! ...»

Таким образом, Аркадий может сохранить свою карту Ареса для последующего использования, даже в этом нападении, если Михаил решит отреагировать. Майк теряет битву 2: 3 и помещает свой корабль и 2 грека в свой запас. Затем Альфонсо отправляет 1 корабль из своего источника в завоеванный город и теперь может перегруппировать других греков или кораблей в завоеванный город.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается сразу же, когда в конце своего хода у игрока есть хотя бы по 1 Греку в 10 городах. Этот игрок объявляется победителем!

ОБ АВТОРЕ:

Franz-Benno Delonge, 1957 года рождения, судья районного суда в Мюнхене. С юности он разрабатывал тематические игры. Hellas - его первая дуэльная игра. Игра вызывает захватывающее и реалистичное чувство битв Древней Греции над островами. Это его первая игра для Kosmos Verlag.

Разработка игры: TM-Spiele

Оформление: Grafikstudio Krüger, Claus Stephan

Русский перевод: Филипп Иванов

© 2002 KOSMOS Verlag

Postfach 106011

D-70039 Stuttgart

Telefon: +49(0)711-2191-0

Fax: +49(0)711-2191-422

Web: www.kosmos.de

e-mail: info@kosmos.de

Art. Nr: 692117

All Rights Reserved.

Все права защищены.

Автор и издатель благодарит всех тестировщиков и читателей правил за помощь в этой игре. Автор особенно благодарит: Theo Bauer, Veit Delonge, Wolfgang Jeschke, Horst Krä, Ekkehardt Krebs, Peter Noll и Wolfram Stutz.